

**PENCIPTAAN GAME 3D
SURVIVAL HORROR
“ANGKARA”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
diajukan kepada Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
guna memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Muhammad Banani
NIM 1300054033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

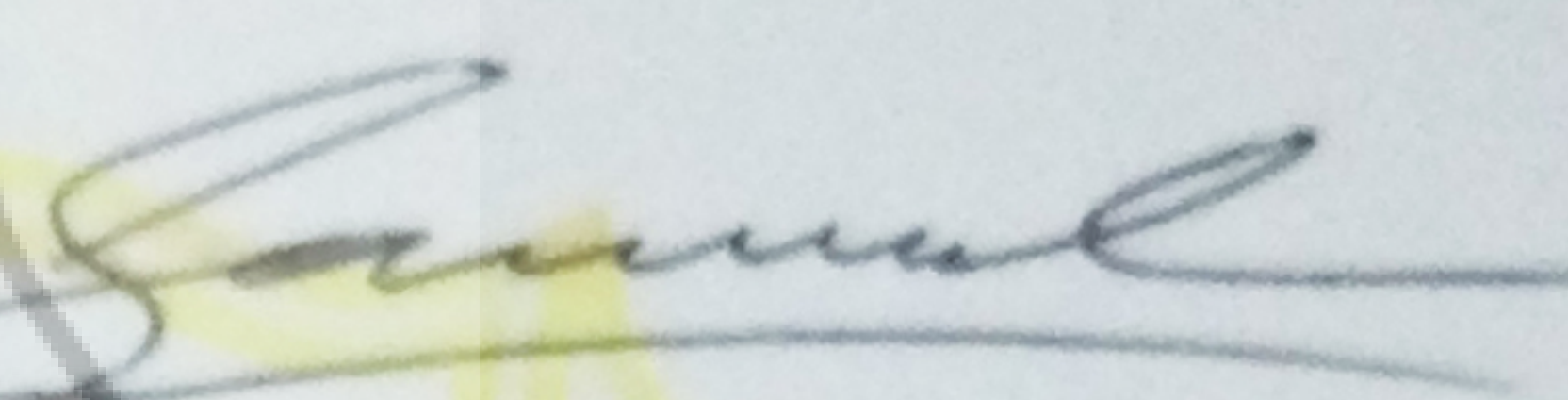
Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN GAME 3D SURVIVAL HORROR "ANGKARA"


Disusun oleh:

Muhammad Banani
NIM 1300054033

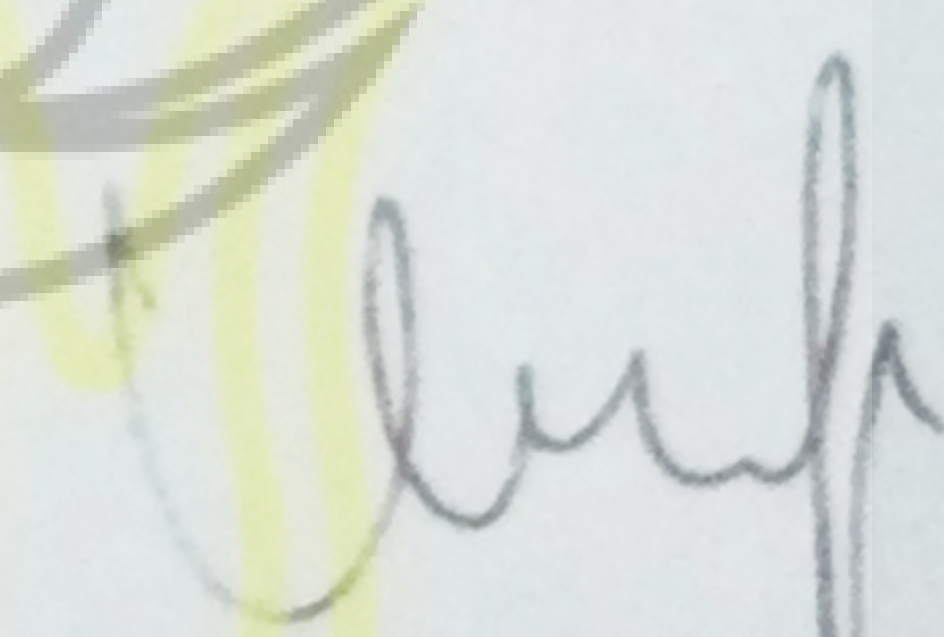
Pameran, penayangan, dan laporan Tugas Akhir karya seni animasi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ...**12 JUL 2018**...



Dr. Samuel Gandang G., S.Kom, MT
Pembimbing I / Ketua Penguji

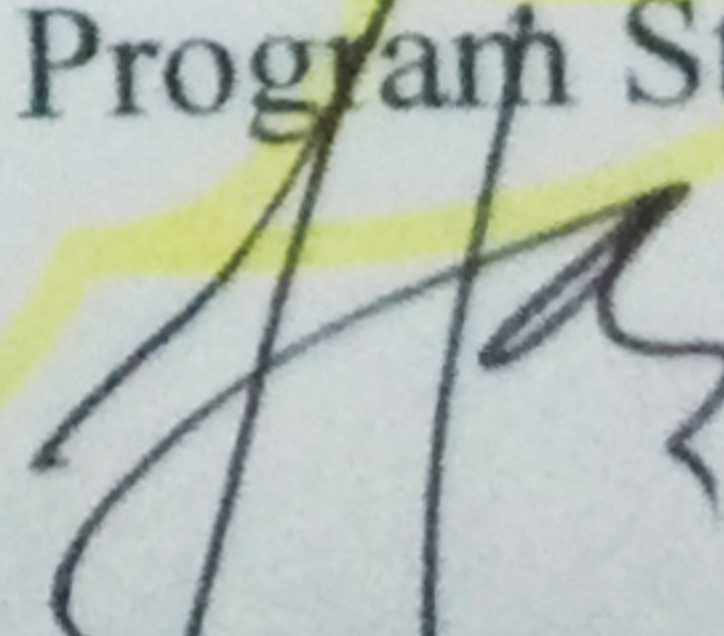


Pandan Pareanom P., M.Kom.
Pembimbing II / Anggota Penguji



Matahari Bhakti Nendya, M.T.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP. 19710611 199803 1 002



Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19610710 198703 1 002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Banani

No. Induk Mahasiswa : 1300054033

Judul Proposal Tugas Akhir : PENCIPTAAN GAME 3D *SURVIVAL HORROR*
“ANGKARA”

dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 8 Juni 2018

Yang menyatakan

Muhammad Banani
NIM. 1300054033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan anugerahnya sehingga pengerjaan karya tugas akhir *PENCIPTAAN GAME 3D SURVIVAL HORROR“ANGKARA”* ini, dapat berjalan dengan lancar.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada pihak-pihak yang telah membantu terwujudnya karya tugas akhir ini baik secara langsung maupun secara tidak langsung, ucapkan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Orang tua dan pasangan tercinta yang selalu memberi doa dan dukungannya.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tempat kami berkarya.
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku rektor ISI Yogyakarta.
4. Marsudi, S.Kar., M. Hum., selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku ketua program studi D-3 Animasi.
6. Dr.Samuel Gandang Gunanto, M.T., selaku dosen pembimbing I.
7. Pandan Pareanom P, M. Kom., selaku dosen pembimbing II
8. Matahari Bhakti Nendya, M.T.
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan program studi D-3 Animasi.
10. Kawan-kawan mahasiswa program studi D-3 Animasi.

Penulis sadar bahwa laporan karya tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, karena itulah segala kritik dan saran yang membangun diharapkan dapat membuat penulis menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 12 juli 2018

Muhammad Banani

ABSTRAK

Genre game Survival Horror mulai mengalami kebangkitan kembali dengan hadirnya game game seperti The Evil Within, Outlast, dan kembalinya Resident Evil ke akar horrornya. Pada tugas akhir ini, akan dikupas apa saja elemen yang membuat genre game survival horror sebagai salah satu genre yang sangat digemari, walaupun yang disajikan adalah rasa takut dan insecurity, apa saja yang membuat sebuah game survival horror menjadi game yang seram, dan apa saja yang memperkuat esensi horror yang dirasakan pemain. Dengan gameplay yang simple, control yang mudah dimengerti dan penerapan elemen horror yang efektif tanpa menggunakan trik jumpscare, game ini akan mencoba mereplika dan menangkap apa yang membuat genre survival horror menjadi genre yang paling populer, serta menjadi usaha untuk mencakup lebih banyak pemain – pemain baru untuk mencoba genre game survival horror.

Kata kunci: *Survival, Horror, First Person*, dan *Stealth*



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstrak.....	v
Daftar Isi.....	vi
Bab I. Pendahuluan.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan.....	3
D. Sasaran.....	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	3
Bab II. Eksplorasi.....	5
A. Landasan Teori.....	5
B. Tinjauan Karya.....	13
Bab III. Perancangan.....	15
A. Dokumen Konsep.....	15
B. Sinopsis.....	15
C. Desain Karakter.....	16
D. Mekanisme <i>Gameplay</i>	18
E. <i>Mock Up</i>	20
F. Jadwal Pembuatan Tugas Akhir.....	21

Bab IV. Perwujudan.....	22
A. <i>Prototype</i>	22
B. <i>Game Assets</i>	25
C. <i>Debug</i>	30
D. <i>Polish</i>	31
E. <i>Compile</i>	31
Bab V. Pembahasan.....	32
Bab VI. Penutup.....	35
Daftar Pustaka.....	36
Lampiran.....	37



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, video game pun mengalami perkembangan. Dimulai dari video game pertama yang diciptakan oleh Nolan Bushnell dan Al Alcorn yaitu Pong dan dikembangkan oleh Atari pada tahun 1972. Kemudian di tahun 1992 nama Wolfenstein sebagai game yang menerapkan sudut pandang *first person* melejit, game ini diciptakan oleh id Software dan dipublikasikan oleh Apogee Software, namun kenyataannya game pertama yang menerapkan sudut pandang *first person* bukanlah Wolfenstein, melainkan Maze Wars. Maze Wars diciptakan pada tahun 1974, berjarak dua dekade sebelum game Wolfenstein diciptakan. Maze Wars merupakan game *first person* dengan menggunakan teknik *wire-frame graphics*, yaitu dengan memanfaatkan perspektif mata untuk membuat ilusi kedalaman.

Sementara dalam hal 3D game diawali oleh Descent yang diciptakan pada tahun 1995 oleh Parallax software dan dipublikasikan oleh Interplay, dan diikuti oleh Quake yang juga diciptakan oleh id software, developer Wolfenstein 3D sekaligus DOOM. Memasuki abad 20, Call of Duty menjadi salah satu game 3D fps yang terkenal, kesuksesannya diikuti oleh Battlefield. Kedua game tersebut bertema tentang perang, sehingga pemilihan sudut pandang *first person* menjadi pilihan yang tepat untuk menempatkan pemain sedekat mungkin pada skenario peperangan.

Temahoror dalam game mulai masuk keemasan di awal dengan meledaknya kepopuleran Sweet home (1989), diikuti Resident Evil pada tahun 1996 oleh Capcom, hal ini ditandai dengan munculnya game dengan genre serupa seperti Silent hill pada 1998 dan, Parasite eve pada tahun 1999. Hingga hari ini game bertema survival horror masih menjadi salah satu genre yang banyak diminati (Kantilaftis, April 1, 2016, <https://www.nyfa.edu/student-resources/horror-games-and-genre-revival-why-people-want-scary-games/>)

Dipilihnya genre horror dalam penciptaan *game* Angkar dikarenakan *game* horor menawarkan sesuatu yang unik, *game* horor dapat dinikmati karena dapat memberikan kejutan dan memacu adrenalin, *game* bergenre horor tersebut biasanya menempatkan pemain dalam posisi rentan, baik peluru yang langka, musuh yang terlalu kuat, dan lain – lain, beberapa *game* *resident evil* pertama adalah contoh yang tepat untuk hal ini. *Game* horror juga biasanya dapat diterima oleh pemain tanpa dibatasi kemampuan bermain, hal yang tidak dapat disamakan dengan genre lain seperti genre *fighting* (yang biasanya membutuhkan pemain untuk menekan kombinasi tombol yang rumit secara cepat untuk bermain) atau *game* *Sport* yang membutuhkan pengetahuan sungguhan tentang olahraga tersebut, jika anda bisa mengoperasikan *controller*, anda siap untuk bermain *game* horror.

Aksesibilitas seperti ini memungkinkan pemain yang belum pernah menganggap dirinya sebagai *gamer* untuk akhirnya mencoba *video game*. Dikarenakan hal tersebut, *developer* mendapatkan tantangan baru untuk mencari tahu bagaimana membuat *game* horor yang aksesibel namun tidak membosankan. Pada *Five nights at freddy's*, yang harus pemain lakukan hanya menonton kamera keamanan dan memastikan listrik tidak mati. Terdengar mudah, namun *game* indie ini dianggap sebagai salah satu *game* horor terbaik yang dibuat pada tahun tersebut, atas dasar tersebut, pembuatan *game* Angkar menggunakan *gameplay* yang terbilang sederhana, namun dengan memanfaatkan teknik 3D dan sudut pandang *first person*. *Game* ini menempatkan pemain sedekat mungkin dengan kejadian dalam *game*, dengan cara memanfaatkan psikologi pemain, yaitu menempatkan pemain pada posisi lemah dan rentan, sehingga memberikan pengalaman *game* *survival horror* yang menakutkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas dapat disimpulkan permasalahan yang dihadapi yaitu: Bagaimanakah proses penciptaan game *survival horror* menggunakan teknik 3D dengan sudut pandang *first person* agar menciptakan pengalaman bermain yang menakutkan?

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan tugas akhir ini adalah untuk membuat game 3D *survival horror* dengan menggunakan sudut pandang *First person* untuk memaksimalkan aspek horor yang dirasakan pemain.

D. Sasaran

Sasaran dari pembuatan karya game ini adalah sebagai berikut:

1. Usia : 17 tahun ke atas
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
3. Pendidikan : Latar pendidikan apapun
4. Negara : Internasional
5. Bahasa : Bahasa Inggris

E. Indikator Capaian Akhir

1. Desain Game

Angka merupakan sebuah game *Survival horror* yang menggunakan psikologi pemain untuk menciptakan pengalaman *Horror* yang menantang dengan menempatkan pemain dalam posisi yang tidak menguntungkan dan membuat pemain benar – benar merasakan sensasi *horror* dalam game tersebut

2. Desain Karakter

Karakter dari game *Angka* adalah seorang anggota pasukan khusus bernama *Darman* dan putrinya yang bernama *Narya* yang digambarkan sebagai sosok ayah dan anak yang dekat dan memiliki banyak kesamaan yang akan ditunjukkan pada game saat *Darma* berusaha melacak *Narya*.

Darmamenemukanjejak-jejak yang
diaketahuiadalahjejakkegiatanNaryakarenamerekamemilikikebiasaan yang sama.

3. *Background*

Background

ataulatartempatdari*game*Angkaraakanmenggunakanreferensilokasiasli ,yaituDes
aKinahrjo, Umbulharjo, Cangkringan, KabupatenSleman.
Dirancangdengantechnik 3D untukmenciptakanpengalamanhoror yang
senyatamungkin.

4. Musikdan*Sound Effect*

Musikdan*Sound*

*effect*dalam*game*Angkaraakanmenyesuaikandengansuasana level *game*
dankejadian yang sedangterjadi di dalam*game*untukmembangun*mood* yang
sesuai di dalam*game*.

5. Programming

Programming akandiserahkankepadatimahlidalambidangnya. Sementara
Software yang digunakandalamperancangangameiniadalah Unity 3D.

6. Penggabungan

Setelah*Asset*untukgameselesai, makaakandilakukanpenggabungan di
dalamsoftware Unity, yaitumemasukkan*asset*karakter, *background* dansuara
yang telahdibuatsebelumnya.

